

RECORRIENDO EL MUNDO DE OZ HASTA LLEGAR A TERRAMAR. LA IMPORTANCIA DE DISEÑAR BUENOS ESCENARIOS PARA EL LECTOR

Isabel Jerez Martínez
Eduardo Encabo Fernández
Universidad de Murcia

Los dos textos que soportan esta aportación son bien conocidos en el ámbito literario, más concretamente en el de la Literatura Juvenil. Ambas historias se incluyen en el mundo de lo fantástico, aunque la primera, creada por Frank Baum, irrumpe en el ámbito del *non sense*, sobreponiéndose esta característica a su índole fantástica. Obviamente estos textos cautivan al público lector usuario de mundos de ficción y su excelente confección ha provocado que hayan transcurrido los años y estas obras hayan pervivido y tengan una vigencia importante. El paso del tiempo va haciendo que estos dos textos se consoliden como clásicos que deben ser leídos por todo lector impenitente.

El objetivo de esta aportación es analizar la confección de los territorios por los cuales transcurren las aventuras de las protagonistas de estos dos libros. Para ello, recurriremos a los mapas que han sido generados partiendo de ambas obras (Manguel y Guadalupi, 2004). Consideramos muy interesante analizar el *País de Oz*, así como los países que se convierten en vecinos del mismo para tratar de comprender de una forma más global la obra y no limitarnos a describir los perfiles de los cuatro personajes protagonistas, ya que desde el punto de vista de lo fantástico personajes como los «monos alados» o los «habitantes del reino de porcelana» también son muy interesantes. Con respecto al segundo escenario, la complejidad de la obra de Ursula Le Guin, motiva que nos centremos en el primer texto de la saga *Historias de Terramar*, es decir, *Un mago de Terramar*, y que podamos bosquejar el comienzo de las aventuras del futuro archimago, plasmando el proceso de madurez de Ged a través de los distintos lugares en los cuales se desarrollan sus acciones en el mapa de Terramar.

Es nuestro deseo comprobar que el diseño de buenos escenarios permite que el texto tenga éxito y se convierta en una obra demandada por los lectores de Literatura Juvenil y más concretamente de Literatura fantástica.

1. Introducción

El objetivo de esta aportación es realizar una aproximación a los mundos de fantasía. Bajo un mismo marco teórico de actuación pretendemos ubicar dos obras de la literatura fantástica y partiendo de dicho referente nuestra intención es mostrar la importancia que posee el hecho de diseñar buenos y adecuados escenarios para poder atraer al lector.

En principio podríamos definir la fantasía como un concepto universal pero es un hecho constatado que podemos bosquejar el concepto pero que éste no va a ser el mismo para todas las personas. Cada uno puede establecer sus parámetros de lo fantástico e incluso adentrarse en ese mundo. Desafortunadamente, en la actualidad, las características de nuestra sociedad no están relacionadas con la promoción de la fantasía sino que lo hacen con lo pecuniario. Por esa razón es muy complicado que se pueda invitar a las personas a atravesar un espejo o a volar encima de una alfombra. Por esta razón es cada vez más difícil crear e imaginar lugares fantásticos e historias del mismo tipo.

En este trabajo, estamos interesados en la recuperación o incidencia en dos conceptos que a nuestro juicio son claves en el relanzamiento de la Literatura fantástica. Estos son la utopía y la fantasía. A través del primer concepto se trata de crear un mundo ideal para contextualizar una historia. Recordemos que literalmente significa «ningún lugar». El segundo término tiene que ver con la fantasía, en ella incluiremos el tratamiento de temas que abordan lo sobrenatural, las fuerzas del bien y del mal, además de incluir seres como elfos, magos, magia, la invención de lenguajes y complejas tramas narrativas. Estos dos conceptos van a servirnos como soporte teórico para el desarrollo de nuestro recorrido analítico por las dos obras escogidas.

2. Dos clásicos de la Literatura fantástica

Considerando la Literatura Juvenil como un conjunto de producciones que poseen cualidades artísticas y comparten determinados aspectos con otras producciones literaria. Se enfoca la misma hacia un público juvenil que tiene acceso a la misma en los primeros años de su educación. Dicha formación se prolonga obligatoriamente hasta los dieciséis años por lo que los dos textos que nos van a servir con referencia en esta aportación están perfectamente ubicados en este tipo de literatura. Ambos comparten aquellas características que los expertos en la materia han identificado como comunes para los textos de Literatura Juvenil (en este caso, pueden consultarse los trabajos de Hunt, 1991 o Huck, 2001).

Los dos libros que hemos escogido deben ayudarnos a entender los mundos y los personajes de lo fantástico. Además de ello, uno de los propósitos principales de nuestra aportación es engarzar la misma con la importancia de la lectura para niños y población juvenil. Estas obras, son un buen medio por su naturaleza y contenido para lograr la pretendida promoción de la lectura. Pensamos que este tipo de literatura puede motivar para leer. Tal y como Zipes (1991) menciona, lo fantástico puede ser usado como compensación de la emergencia de lo racional en la cultura, el trabajo y la familia sobre todo en el modelo occidental. Puede ser usado pues para preservar y defender la imaginación de niños y jóvenes.

En otros trabajos (Encabo, 2006; Encabo y Jerez, 2007), ya nos hemos acercado a lugares fantásticos como puedan ser *Oz*, *Narnia*, *La Tierra Media* o *Demondland*, y por ello no debemos olvidar que la tradición de lo fantástico ha estado asociada históricamente al mundo infantil (Jones, 2005) y existen numerosos referentes tales como la ventana en *Peter Pan*, o el libro en *la Historia Interminable* que nos conducen a mundos de fantasía los cuales configuran sus propios espacios y poseen sus personajes.

El primer libro o historia por la que transitaremos es *El Mago de Oz*, la obra clásica de Frank Baum. El mapa de esta historia si bien no es muy conocido, sí que nos ayuda a ubicar de una manera clara todos los

acontecimientos que en ella se nos describen. Hay que reseñar que el mapa que estamos utilizando en esta aportación incluye muchos más lugares que los que realmente son aludidos en la historia diseñada por el autor americano.

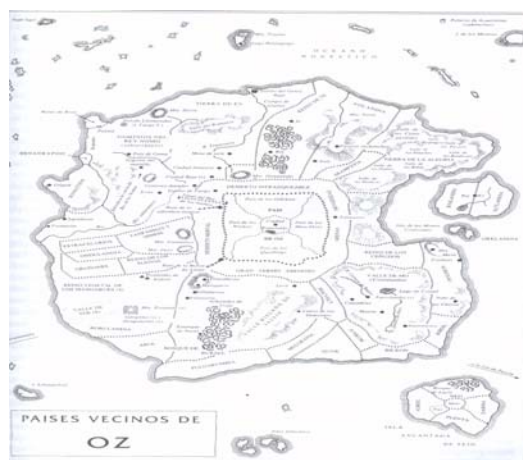
En una línea argumentativa similar hallamos el texto de *Ursula Le Guin*, en este caso aportamos el mapa completo de Terramar aunque para apostar por la concreción, en este texto únicamente trataremos la aventura que concierne a la primera historia de la saga: *Un mago de Terramar*. Pretendemos mostrar que el mapa puede ser muy útil para conocer de una manera más pormenorizada las aventuras de *Ged de Gont*.

En los siguientes apartados, comenzamos por ilustrar las sinopsis de los argumentos de ambas obras, y mostramos los mapas de ambos escenarios procurando inducir al lector a profundizar en los textos o simplemente animarlo a realizar la lectura de los mismos. Evidentemente no es posible en este reducido espacio realizar toda la progresión argumental, pero sí es nuestro deseo resaltar los lugares más significativos y mostrar cómo aunque exista un mapa del lugar en el que transcurren los hechos, ello no es óbice para que el contenido de las zonas de dicho mapa sea diferente para cada persona. A través del mapa solamente ubicamos ligeramente la situación pero no creamos una imagen fija que pueda restar posibilidades de desarrollo de la imaginación.

3. Un recorrido por la tierra de Oz

El hecho haber escogido este libro atiende al hecho de que es un clásico en la Literatura Juvenil y a que contiene la creación de un escenario fantástico que se convierte en un aliciente para el lector. El tiempo transcurre y las personas siguen leyendo el texto siendo sorprendente el hecho referido a que la historia nos sigue sorprendiendo y continúa enseñándonos cuestiones relativas a la amistad y otros valores. En el texto se nos presenta una búsqueda. Dorothy y sus amigos deben buscarse a sí mismos y el punto inicial es fijar una meta, en este caso la Ciudad Esmeralda: «El camino a la Ciudad Esmeralda está pavimentado de ladrillos amarillos —dijo la Bruja—, de modo que no puedes

perderte. Cuando llegues hasta Oz, no tengas miedo de él. Cuéntale tu historia y pídele que te ayude. Adiós, Querida» (pág. 23).



En el mapa que aportamos dicha ciudad se encuentra en el centro de Oz. Los puntos cardinales del lugar se hallan muy bien delimitados, siendo significativos el Norte y el Sur donde viven las brujas buenas y el Este y el Oeste donde habitan las brujas malas. Además, cada uno de los lugares geográficos posee sus habitantes: al Este se sitúan los Munchkins, al Oeste los Winkies, al Norte los Gillikins y al Sur los Quadlings. Podemos comprobar que las denominaciones ya se sitúan en el ámbito de lo puramente fantástico.

Paso a paso, Dorothy comienza a conocer nuevos amigos y continuamente comienza a producirse un diálogo similar con todos ellos: «[El espantapájaros:] ¿Crees que si voy contigo a la Ciudad Esmeralda Oz me daría un cerebro?» (Baum, 1990: 30); «[El leñador de hojalata:] ¿Creéis que Oz podría darme un corazón? (Baum, 1990: 41); «¿Creéis que Oz me daría valor? -preguntó el León cobarde» (Baum, 1990: 51).

Dicha situación, evoca la conformación del grupo, como ocurre en *La Comunidad del Anillo*, de J.R.R. Tolkien. Durante el transcurso de la historia podemos apreciar cómo los diferentes personajes muestran que las acciones que realizan son diferentes a la opinión que tienen de ellos mismos. Así, el espantapájaros efectúa excelentes razonamientos incluso aunque él afirme que no tiene cerebro. Acontece el mismo suceso si nos referimos al León Cobarde o al leñador de hojalata (este último salva a los ratones aunque nos indique que

no tiene corazón). Finalmente, ellos consiguen llegar a la ciudad: «Aun con los ojos protegidos por las gafas verdes, Dorothy y sus amigos se quedaron al principio deslumbrados por el resplandor de la maravillosa ciudad» (BAUM, 1990: 85).

Una vez que han hablado con el mago, deben comenzar a buscar a la bruja para acabar con ella. Ellos se salvan unos a otros de diferentes problemas hasta que se produce la aparición de los Monos Alados. Cuando estos tratan de atrapar a los personajes algo sucede: «La Malvada Bruja se quedó sorprendida y preocupada cuando vio la marca que Dorothy llevaba en la frente, ya que sabía muy bien que ni los Monos Alados ni ella misma se atreverían a hacer ningún daño a la niña» (BAUM, 1990: 107).

Después de vencer a la bruja, vuelven a ver de nuevo al Mago de Oz para conseguir un cerebro, valor o un corazón, pero tras descubrir que todo es una mentira deben buscar a la bruja del Sur. En algunas ocasiones desfallecen pero siempre hay esperanza: «Si caminamos lo suficiente», dijo Dorothy, «llegaremos alguna vez a algún lugar, estoy segura» (BAUM, 1990: 120).

Finalmente, hallan a la bruja y consiguen sus objetivos: el león se convierte en rey de las bestias y en el caso de los demás, sucede lo siguiente: «[El espantapájaros:] “Volveré a la Ciudad Esmeralda”, contestó él, “pues Oz me ha hecho gobernador y la gente me quiere. Lo único que me preocupa es cómo pasar la colina de los Cabezas de Martillo”» (BAUM, 1990: 181); «[El leñador de hojalata:] Los Winkies fueron muy buenos conmigo y me pidieron que los gobernara cuando murió la malvada Bruja. Yo quiero a los Winkies y si pudiera volver al país del Oeste, nada me gustaría más que gobernarlos para siempre» (BAUM, 1990: 181).

Y gracias a los zapatos plateados, Dorothy consigue volver a su hogar: «Cuánto me alegro de estar de nuevo en casa» (BAUM, 1990: 186).

Éste es un breve resumen de esta historia clásica. Obviamente cumple las características de ser un texto juvenil y fantástico, y de igual modo, la creación del mundo de Oz es sencilla a la vez que adecuada. A continuación nos adentraremos en las aventuras de Ged de Gont para con posterioridad proceder a la comparación de ambas historias.

4. Un paseo por Terramar

Un mago de Terramar comienza describiéndonos el lugar en el cual habita el protagonista de la obra. Este sitio se denomina Gont, es una isla que en el mapa que utilizamos se sitúa en el centro tendente hacia la derecha del mismo. En principio el nombre del niño es Duny, pero poco a poco debe ir conociendo determinados secretos que van a ser trascendentes en el desarrollo de la obra. Así, el mago Ogión le revela su verdadero nombre que es Ged. El joven ansioso por desarrollar sus destrezas como mago pregunta a su maestro sobre cuándo comenzará su aprendizaje a lo que Ogión le responde que éste ya ha comenzado, que llegar a ser hombre requiere paciencia, y además le aporta consejos muy válidos y razonables como «para oír hay que callar». En la isla de Gont en Re Albi, la hija de la hechicera le indica que él es *Gavilán* y le sugiere la cuestión relativa a si él puede traer los espectros de los muertos, cuestión que es fundamental en esta primera entrega de la saga.



Debido a su ansia por aprender Ged decide viajar a Roke, al sur del mapa, a la escuela de magos, curiosamente viajará en un navío llamado

«sombra», allí conocerá tanto a Jaspe como a Algarrobo y de igual modo descubrirá que la magia no es un juego. En un duelo planteado por Jaspe, Ged consigue llamar a un espectro de los muertos, llama a Elfarran y ella se lanza sobre él. Afortunadamente el archimago le ayuda y consigue que Ged sobreviva aunque ha liberado «la sombra de su orgullo, la sombra de su ignorancia, su sombra». Por esa razón debe abandonar Roke y acometer nuevos destinos, el primero de ellos es hallar al dragón de Pendor en la isla de los pescadores, al Oeste de Roke. El hecho de que se afirme que no hay quien pueda mirar a un dragón a los ojos nos evoca el personaje mítico de la Gorgona Medusa. Curiosamente Ged y el dragón hablan entre ellos en una Lengua antigua pero el dragón conoce a la sombra. Seguidamente Ged se dirige a Oskill, en el Norte donde se encuentra con el Gebbet y se hunde en las tinieblas. Posteriormente la historia avanza y Ged debe transformarse para escapar y convertido en Halcón peregrino vuelve con Ogión; éste le revela que la sombra quiere destruir su verdadero yo. Tras esta situación Ged comprende que él debe ser el cazador, que mientras se enfrente con su sombra ésta no podrá cazarlo. Se produce el encuentro con Estarriol, es decir con su amigo Algarrobo que se ha convertido en el hechicero de la isla de Iffish. Juntos se dirigen rumbo a mar abierto, siguiendo hacia el Este. Es entonces cuando Ged comenta a Estarriol que la herida ha sanado y ahora vuelve a ser libre. Ha conseguido derrotar a su sombra.

Apreciamos que la configuración espacial que se ha realizado para esta obra es sustancialmente distinta a la del mundo de Oz, ya que el escenario es más complejo. No obstante, nuevamente descubrimos un útil recurso para que el lector pueda enriquecer su acto de lectura y comprender de una mejor manera la intención de la autora de la historia.

5. Conclusiones

En este apartado vamos a reseñar las conclusiones fundamentales a las cuales llegamos tras haber descrito cada una de las dos historias que sirven como hilo conductor a este texto. Los dos textos que han sido seleccionados son

bien conocidos en el ámbito de la Literatura Juvenil y dentro de la misma se podrían considerar como fantásticos, sobre todo el que concierne al Mago de Terramar, ya que El Mago de Oz si bien se fundamenta en la fantasía añade el aspecto relacionado con el absurdo, con algo que no tiene sentido.

Por tanto es preciso resaltar los siguientes aspectos:

— Los dos textos son bien conocidos en el ámbito de la Literatura Juvenil pero en ocasiones no somos capaces de explorar todas las posibilidades que el autor o la autora nos confiere. Es el caso de los escenarios en los cuales se desarrolla la trama, el uso de los mapas contribuye a una comprensión más profunda de la historia.

— En esta contribución hemos estudiado dos libros que a priori son diferentes, pero que en realidad poseen aspectos en común. Hagamos notar que sus protagonistas tienen que buscarse a sí mismos ya que en el caso de Dorothy y el resto de personajes del Mago de Oz, ellos no asumen sus condiciones y durante toda la historia realizan una búsqueda. En el caso de Ged de Gont la lucha es con su sombra es decir, también contra una parte de su ser.

— Queremos hacer constar que la búsqueda reseñada en el anterior epígrafe tiene lugar a través de los viajes y en el desarrollo de los mismos tienen una gran incidencia los escenarios articulados tanto por Frank Baum como por Ursula Le Guin. Si bien el primero el más sencillo de comprender, ambos dotan al lector de la perspectiva necesaria para comprender los argumentos y para crear su propia fantasía partiendo de las pautas proporcionadas por el texto.

— Establecer comparaciones entre distintas obras de la Literatura Juvenil y tratar de encontrar sus similitudes y diferencias en una herramienta muy útil en nuestro avance hacia el conocimiento (Hunt, 1996; O'Sullivan, 2005).

— Finalmente, debemos concluir que los mundos de fantasía son necesarios para dotar a la vida de espacios para la evasión, y de igual modo, para hallar un lugar donde poder resolver algunos aspectos de nuestra existencia que desde el mundo tangible no nos es posible acometer.

BIBLIOGRAFÍA

- BAUM, F. (1990): *El mago de Oz*, Madrid: Alianza.
- ENCABO, E. (2006): “From Oz to Narnia: opening the doors of Fantasy in teaching Children’s Literature”, en F. Azevedo (Coord.): *Proceedings 2nd International Conference. Child, Imaginary and Literary text. Centre and margins in Children’s Literature*. Braga: Servicio de Publicaciones de la Universidade do Minho, CD-Rom.
- ENCABO, E. y JEREZ, I. (2007): “E.R. Eddison y J.R.R. Tolkien: dos clásicos de la Literatura Infantil y Juvenil. De Demonland a Gondor y de Witchland a Mordor”, en CERRILLO, P. y OTROS (Coords). *Literatura Infantil: nuevas lecturas, nuevos lectores*. Cuenca: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 489-495.
- HUCK, C. (2001): *Children’s Literature in the Elementary School*. New York: McGraw-Hill.
- HUNT, P. (1991): *Criticism, Theory, and Children’s Literature*. Oxford: Blackwell.
- HUNT, P. (1996): *International Companion Encyclopedia of Children’s Literature*. London: Routledge.
- JONES, D. W. (2005): *The Fantastic Tradition and Children’s Literature*. London: Routledge.
- LE GUEN, U. (2003): *Un mago de terramar*. Madrid: Minotauro.
- MANGUEL, A. y GUADALUPI, G. (2004): *Breve guía de lugares imaginarios*. Madrid: Alianza (texto original 1980).
- O’SULLIVAN, E. (2005): *Comparative Children’s Literature*. London: Routledge.
- ZIPES, J. (1991): *Fairy tales and the art of subversion. The classical genre for children and the process of civilization*. New York: Routledge.